

L'échiquier de Sissa

TP 02 du Module 05 – Les méthodes et les paramètres

Avant de démarrer ce TP, il convient d'avoir suivi les vidéos des modules 1 à 5 de ce cours.

Durée estimée

30 minutes

Énoncé

La légende se situe 3 000 ans av. J.C.

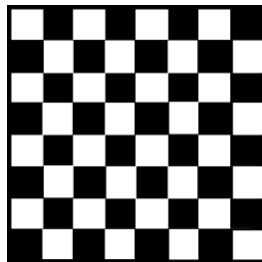
Le roi Belkib (Indes) promet une récompense fabuleuse à qui lui proposerait une distraction qui le satisferait.

Lorsque le sage Sissa, fils du Brahmine Dahir, lui présenta le jeu d'échecs, le souverain demanda à Sissa ce que celui-ci souhaitait en échange de ce cadeau extraordinaire.

Sissa demanda au prince de déposer un grain de riz sur la première case, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième, et ainsi de suite pour remplir l'échiquier en doublant la quantité de grain à chaque case.

Le prince accorda immédiatement cette récompense sans se douter de ce qui allait suivre.

Son conseiller lui expliqua qu'il venait de précipiter le royaume dans la ruine...



Sur chaque case de l'échiquier, mettre 2 fois le nombre de grains de riz présents sur la case précédente (avec 1 grain sur la première case).

Écrire une classe qui calcule la totalité des grains de riz sur l'échiquier.

Solution

Une proposition de solution pour ce TP est placée dans les éléments en téléchargement liés à ce module.